

**実践報告**

# 小学校高学年における 学級力向上プロジェクトを活用した学級づくりの事例 —特別活動や道徳などにおける取り組みと 児童によるアクションカードの作成—

藤 原 寿 幸

## I 問題と目的

小学校学習指導要領総則には「日ごろから学級経営の充実を図り、教師と児童の信頼関係及び児童相互の好ましい人間関係を育てるとともに児童理解を深め、生徒指導の充実を図ること」と記されており、「学級経営の充実」の重要性が示されている。また、新学習指導要領（2017）の総則では、全ての学校段階で「学級経営の充実」という記載が見られるようになった。したがって、今後の教育において、より一層学級経営を充実させていくことの重要性が強調されたという見方ができる。

また、中央教育審議会（2016）「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領の改善及び必要な方策等について（答申）」では、2020年度より順次実施される新学習指導要領の改善の方向性として「『主体的・対話的で深い学び』の実現」が示され、アクティブ・ラーニングが、児童・生徒らの「主体的・対話的で深い学び」を実現するための共有すべき授業改善の視点として、その位置づけが明確にされた。主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）を通して、育成すべき資質・能力を身に付けさせるためには、指導方法だけではなく、それらが実現するような、また、より効果的に行われるような学級づくりや学級集団の育成の必要性が指摘されている（河村，2016；田中，2016）。したがって、生徒指導面のみならず、これからの学習指導を効果的に実施していくためにも、今後さらに学級経営を充実させていくことが求められていると考えられる。

学級づくりについて、田中（2013）は「教師が自分の経験や先輩の話から学級の方針やルールを決め、それに基づいて叱ったりほめたりする指導を場面に応じて臨機応変に繰り返すという従来に多かった方法では、学級経営の今日的な課題を解決するのは難しくなっており、学級経営には新しい考え方や手法が求められている。」（田中，2013）と指摘しており、「学級力向上プロジェクト」という手法を紹介している。これまで、その手法を活用した多くの事例が報告されている（田中，2013；田中，2014；蛸谷・田中，2015；藤原，2017など）。

以下に、報告者が、この「学級力向上プロジェクト」の手法を活用しながら、小学校5・6年生の学級担任として2年間実践してきたことを報告する。本事例では、道徳、特別活動（学級活動、学校行事）、各教科などの領域・教科の中でアクションカード（藤原，2014）を用いながら、これまで以上に児童が主体性や自律性を発揮できるような学級力向上プロジェクトの、より効果的な活用法を検討することを目的とした。

## Ⅱ 方 法

### (1) 「学級力向上プロジェクト」

学級力向上プロジェクトとは、子どもが学級づくりの主人公となり、学級力アンケートによる学級力の自己評価、学級力レーダーチャートを基にして話し合うスマイルタイム、そして学級力向上のために児童らが主体的に取り組むスマイル・アクションという3つの活動を、1年間（1学期間）のR-PDCAサイクルに沿って意図的・計画的に実践する共同的な問題解決学習である（田中，2013）。田中は、学級力とは「学び合う仲間としての学級をよりよくするために、子どもたちが常に支え合って目標にチャレンジし、友だちとの豊かな対話を創造して、規律を守り安心できる環境のもとで協調的な関係を創り出そうとする力」とし、小学校においては目標達成力、対話想像力、協調維持力、安心実現力、そして規律遵守力の5つを下位能力として示している。

#### ①学級力アンケート

R-PDCAサイクルをベースとして、意図的・計画的・共同的に学級力向上プロジェクトを推進していくためには、まず、「R」で具体的な分析が必要になる。学級力アンケートは、学級力の状況を診断するための、子ども向けのアンケートである。「公開性」を特徴とし、教師と児童・生徒が一体となって協力しながら、自分たちの学級をよりよくしようと取り組むための情報を示してくれる、開かれた児童・生徒主体のアンケート・システムである。

学級力アンケートには、小学校中学年版（5領域10項目）、小学校高学年版（5領域15項目）、中学校版（6領域24項目）の3種類がある。

#### ②学級力レーダーチャート

学級力レーダーチャートは、学級力アン

6の パワーアップアンケート ver.2.0

年 組 番

名 前

第 回 ( 月 )

◎ このアンケートは、私たちの学級をよりよくするためにみんなが意見を出し合うものです。それぞれの項目の4～1の数字のあてはまるところに、一つずつ○をつけましょう。

4：とてもあてはまる 3：少しあてはまる 2：あまりあてはまらない 1：まったくあてはまらない

**目標をやりとげる力**

①目標 みんなで決めた目標やめあてに力を合わせてとりくんでいる学級です。 4-3-2-1

②学習 自分たちの学習や生活をよくするための話し合いや活動をしている学級です。 4-3-2-1

③役割 係、当番、委員会の活動に責任を持って、自分から進んで取り組む学級です。 4-3-2-1

**話をつなげる力**

④聞く態度 発言している人の話を最後までしっかりと聞いている学級です。(おおきなうしろ) 4-3-2-1

⑤つながり 友だちの話を傾聴・反対・つたしたと、つなげるように発言している学級です。 4-3-2-1

⑥積極性 話し合いの時、考えや意見を進んで出し合う学級です。 4-3-2-1

**友だちを支える力**

⑦支え合い 勉強・運動・そうじ・給食などで、教え合いや助け合いをしている学級です。 4-3-2-1

⑧励まし合い 失敗やがんばりを励まし合っている学級です。 4-3-2-1

⑨感謝 「ありがとう」を伝え合っている学級です。 4-3-2-1

**安心を生む力**

⑩話し合い 友だちのよいところやがんばっているところを伝え合っている学級です。 4-3-2-1

⑪尊重 友だちの心を傷つけることを言ったり、からかったりしない学級です。 4-3-2-1

⑫仲間 だれでも進んだり、グループになったりすることができる学級です。 4-3-2-1

**きまりを守る力**

⑬学習 授業中にむだなおしゃべりをしない学級です。 4-3-2-1

⑭生活 ろうかを走らない、あいさつをするなど、学校のきまりを守っている学級です。 4-3-2-1

⑮教室外 教室外（専科・校外）でも高学年らしく行動できる学級です。 4-3-2-1

図1 「学級力アンケート（小学校高学年版）」

ケートの集計結果を領域別・項目別に視覚的に表現したレーダー型グラフである。児童らはアセスメントの主人公となって、その形状や領域別達成状況を指標として、自らの学級の仲間づくりの成果と課題について友だちと協力して診断したり、改善策を生み出したりするために、学級力レーダーチャートを活用する。拡大揭示し、自分たちの学級力の診断や改善のあり方について話し合うこともできる。

### ③スマイルタイム

スマイルタイムとは、学級力アンケートの結果をレーダーチャートで図示し、それを見ながら教師と児童が共に「わが学級」の仲間づくりの成果と課題を話し合い、さらにこれからの学級力向上の取り組みのアイディアを出し合う、「子ども会議」であり、学級力向上の取り組みの成果を児童らに実感させることができる。また、それがさらなる取り組みの立案と実践につながる。（田中，2013）

### ④スマイル・アクション

児童らが学級力向上のために取り組む活動。

## (2) 対象 公立小学校 5年A組（進級時は6年A組） 児童数37名

①担任教員：学級担任は報告者であった。

②5年A組：4年生時、当該学年には、授業中に突然大声を出したり、離席したりする特別な支援を要する児童が数名在籍していた。また、学級のルールを定着させたり、落ち着いた雰囲気で授業を進めたりするのが困難な学級もあった。

## (3) 質問紙

「学級力アンケート 小学校高学年用」

## (4) 手続き

当該学級において、学級力向上プロジェクトを柱とした学級づくりを2年間行った。学級力向上プロジェクトのR-PDCAサイクルを1学期に1度、1年間に計3回展開した。

先行研究では、学級の改善に必要な活動の作戦会議において、最初から児童らに効果的な活動の提案を期待するのは難しいことが指摘されている（田中，2014；藤原，2016）。したがって本実践では、P（計画）の段階で、アクションカードを活用した。アクションカードとは、様々な学級状態において効果が発揮されると思われる活動が、文字とイラストによってカード化されたものである。

## Ⅲ 結 果

本実践は、児童にとって親しみやすい呼称にするために、学級力向上プロジェクトではなく、「5年A組パワーアッププロジェクト」と題して、展開することとした。

## 経過の概要

## 1 5年生時の取り組み

5月の月上旬、「いいクラス」というのはどういう学級かということについて全員に意見を書いてもらい、話し合い、それぞれが思い描く「いいクラス」を確認し合い、ビッグ・カルタに整理し、5年A組が目指す学級像を学級全体で確認した。

5月下旬には、1回目の学級力アンケートを行った。初めてのアンケートなので、1つ

1つ項目を確認しながら実施した。また、このアンケートは、みんなで話し合って決めた学級目標の達成度を表すものでもあることを確認した。結果は、「学習」「積極性」の数値が低くなっていた。

スマイルタイムではレーダーチャートを公表し、学級が「がんばっている項目」と「これから努力が必要な項目」、また、その理由について分析を行った。個人で考えた後にグループで交流し、そのあと学級全体で話し合った。分析の手順やグループでの話し合いのスキルについてもこの時間に確認した。児童からは、「学習」「積極性」の数値の低さを意識しながら、数値の高い「仲間」をもっともっと伸ばしていきたいという意見が多く出た。

6月下旬、分析を受けて、アクションを考える活動を行った。すると『「教室外」の項目をよくするために、授業の時と休み時間のメリハリをつける。』『「聞く姿勢」の項目をよくするために、できるだけ先生の話聞く』など、抽象的でアクション化できないものや、あるべき姿を示したにすぎないものしか出てこなかった。そして、1番多かったのは、悩んでもアクションを提案できない児童である。これは予想通りであった。初めて学級力向上プロジェクトを行うのであるから、当然である。児童が「アクションを考えるのって、意外と難しいな」と実感したところで、アクションカードを提示した。「学級マスコットキャラクターを考えよう」、「専科がんばり大作戦」など4種類である。

黑板掲示用（B4判）とグループ配布用（A5判）を用意した。「この中のどのアクションを実施したら、パワーアップできるかな。取り組んでみたいアクションを、グループで話し合って1つ選ぼう。そのとき、『なぜそのアクションがいいのか』しっかり理由を話そうね。」という指示を出した。4～5人の9グループで話し合い、その結果を学級全体で話し合った。そして、グループの代表者が選択したアクションとその理由を発表した。その

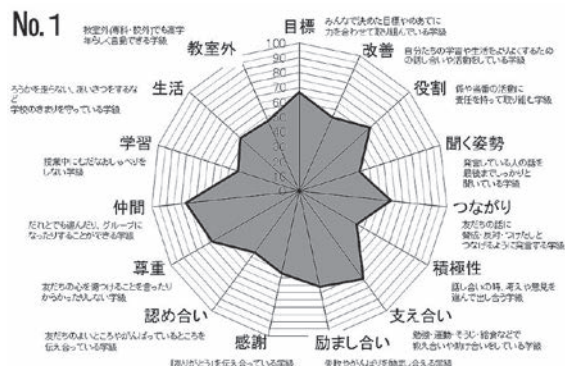


図2 第1回学級力レーダーチャート (5月)



図3 アクションカードを活用する様子



結果、4つのアクションは全て効果が期待できそうだという結論になり、全てのアクションを行うことになった。しかも「ただ実施する」という感じではなく、教室全体が「実施するのが楽しみだなあ」という雰囲気になった。

その後、1学期を通して、アクションカードを活用して決定した「クラス遊びを工夫しよう」、「5のAマスコットキャラクターを考えよう」、「ひみつの親切をしよう」、「グループワークトレーニングをしよう」などのアクションを行っていった。1つ1つのアクションを実施した際は大いに盛り上がった。

7月に実施した第2回学級力レーダーチャートでは学級力の向上が可視化された。レーダーチャートを見童に提示した際には、「おー」という声や「やったー」という歓声が聞かれた。その後、パワーアップできた要因をアクションカードと関連付けながら分析したり、今後頑張っていきたいことなどを話し合ったりして、1回目のパワーアッププロジェクトのR-PDCAサイクルが終了した。

2学期は9月に第3回の学級力アンケート、アクションカードを活用したパワーアップのためのアクション検討を行い、計画的に活動を実施した。「魂の運動会標語をつくろう」、「『今週のMVP』を決めよう」、「全員発表日を達成しよう」、「いじめについて話し合おう」などのアクションを行った。

以下に5年A組のパワーアッププロジェクトの主な取り組み内容を表にまとめた。

## ○5年A組で実施したパワーアップのためのアクション

### (ア)「いじめをテーマに話し合おう」(11月)

道徳の時間に「いじめとは何か」について一人ひとりがカルタ（ウェビングマップ）を活用して考え、その後、グループのメンバーで交流した。次にグループで「いじめとは何か」について話し合い、まとめ、学級全体に向けて発表する授業を行った。学んだことをいじめ防止をテーマに「道徳はがき新聞」にまとめ、読み合う活動を行った。また、朝のモジュール学習で「いじめ防止標語」を作成し、教室内に掲示した。「いじめは許されない」という当たり前で表面的な理解にとどまらず、一



図4 話し合いで決まった学級キャラクター

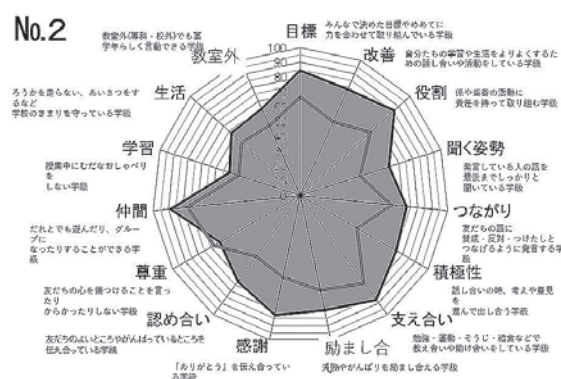


図5 第2回学級力レーダーチャート（7月）

表1 5年A組 パワーアッププロジェクトの主な取り組み内容

学期	主な取り組み内容
一学期	<p>○話し合い「いいクラスってどんなクラス」</p> <p>○第1回学級力アンケート ○第1回スマイルタイム（診断・課題の明確化）</p> <p>○第2回スマイルタイム「1学期パワーアップアクションを考えよう」</p> <p>P「クラス遊びを工夫しよう」開始</p> <p>P「5のAマスコットキャラクターを考えよう」実施</p> <p>P「専科がんばり大作戦」開始 P「ひみつの親切」の実施</p> <p>Pグループワークトレーニング「色鉛筆を忘れちゃった」</p> <p>○第2回学級力アンケート ○第3回スマイルタイム（診断・課題の明確化）</p> <p>P「パワーアップはがき新聞」作成</p>
二学期	<p>○第3回学級力アンケート ○第4回スマイルタイム（診断・課題の明確化）</p> <p>○第5回スマイルタイム「2学期パワーアップアクションを考えよう」</p> <p>P帰りの会で「花丸発表」開始 P「魂の運動会標語」作成・発表</p> <p>P「今週の MVP」発表開始 P「全員発表デイ」実施</p> <p>P「いじめをテーマに話し合おう」実施 P「カンパニー活動」開始</p> <p>P構成的グループエンカウンター「☆いくつ」の実施</p> <p>○第4回学級力アンケート ○第6回スマイルタイム（診断・課題の明確化）</p> <p>P「道徳はがき新聞（いじめ防止）」作成</p>
三学期	<p>○第5回学級力アンケート ○第7回スマイルタイム（診断・課題の明確化）</p> <p>○第8回スマイルタイム「3学期パワーアップアクションを考えよう」</p> <p>P「自分の中の『鬼』を追いつこう」 P「5のA思い出の一場面を話し合おう」</p> <p>○第6回学級力アンケート ○第9回スマイルタイム（診断・課題の明確化）</p>

P…パワーアップのためのアクション

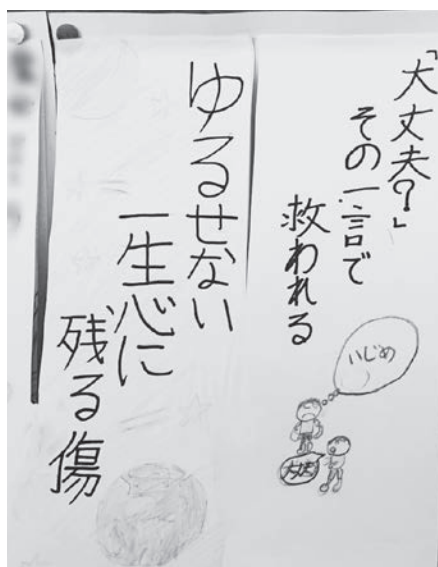


図6 いじめ防止標語

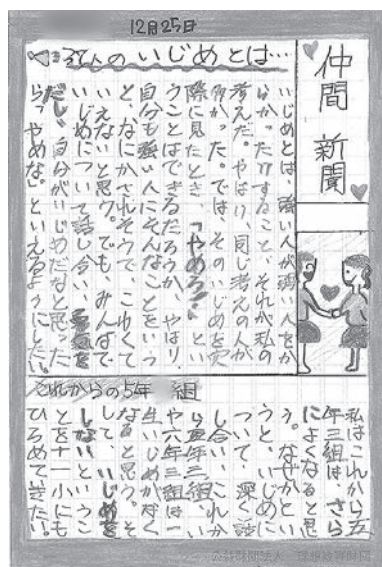


図7 道徳はがき新聞（いじめ防止）

人ひとりがいじめについてどう考えているのか、いじめをどう捉えていくのかということについて交流した。『自分がされて嫌なことを相手にしてはいけない。』では不十分である。相手の気持ちに沿った相手基準を大切にしたい」などの意見もあり、学級内でのいじめに関する認識が深まったと考えられた。

#### （イ）「自分の中の鬼を追い出そう」（2月上旬）

節分の季節に合わせて、学級活動において「自分の中の鬼を追い出す」という内容で豆まきならぬ、ピンポン玉当てを行った。鬼の輪郭の中に、一人ひとりが顔を描き、鬼の髪の毛の空白部分に、「自分から追い出したい自分」を考えて書き、それを全員黒板に貼って、みんなでその鬼をめがけてピンポン玉をぶつけるという、節分風のアクションである。



図8 追い出したい自分の鬼の面

活動後の振り返りでは、「自分の短所を見つめるいい機会になった」、「『追い出したい自分』がかかれたお面にピンポン玉を当ててスッキリした」などという発言があった。また、自分の短所を互いに交流できたことは、相互理解の促進につながったように思われた。

#### （ウ）「5のA思い出の一場面を話し合おう」（3月中旬）

5年A組での1年間の生活の中で、一番の思い出を1つ選んで、全員で発表し合う会を学級活動の時間に行った。思い出の場面のイラストとその場面を選んだ理由を書き、学級のみんなにそれを提示しながら、発表をするという形で行った。運動会で優勝したことや、大縄の取り組みで記録を出したことなど、5のAにとって特別なことを書く児童もいたが、何気ない日常のことや、毎日のクラス遊びのことを書く児童も少なくなかった。

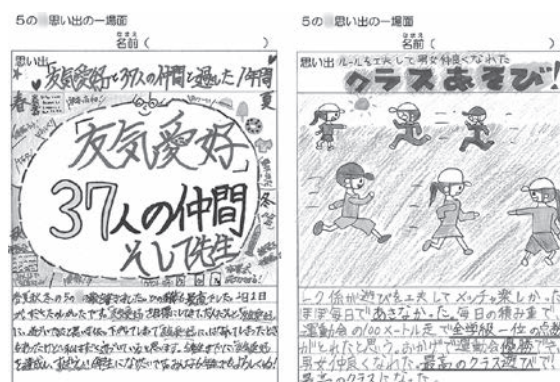


図9 思い出の一場面を表したワークシート

発表では、「学級目標に近づけた」、「すばらしい6年生になりたい」、「6年生でもよろしく」、「最高のクラス遊びで最高のクラスになった」などの思いが語られた。互いの発表を真剣に聞く様子や思い出を懐かしみ合う様子が観察された。

## 2 6年生時の取り組み

5年A組は、学級のメンバーも担任も変わることなく、6年生に進級し、児童らの強い希望により、「5年A組パワーアッププロジェクト」は「6年A組パワーアッププロジェクト」に名称を変えて、継続されることとなった。5年生の時と同様に、「いいクラス」について全員で意見を出して話し合い、

学級目標を決めてから6年A組パワーアッププロジェクトを開始した。

1学期、2学期については5年生の時と同じように、P（計画）の段階ではアクションカードを活用してアクションを決めるという手法をとった。

以下に6年A組のパワーアッププロジェクトの主な取り組み内容を表にまとめた。

表2 6年A組 パワーアッププロジェクトの主な取り組み内容

学期	主な取り組み内容
一学期	○話し合い「いいクラスってどんなクラス」 ○第1回学級力アンケート○第1回スマイルタイム（診断・課題の明確化） ○第2回スマイルタイム「1学期パワーアップアクションを考えよう」 P「大縄チャレンジに取り組もう」実施 P「移動教室を成功させよう」実施 P「6のAマスコットキャラクターを考えよう」実施 ○第2回学級力アンケート ○第3回スマイルタイム（診断・課題の明確化） P「パワーアップはがき新聞」作成
二学期	○第3回学級力アンケート ○第4回スマイルタイム（診断・課題の明確化） ○第5回スマイルタイム「2学期パワーアップアクションを考えよう」 P「魂の運動会標語」作成・発表 P「連合音楽会に向けて心を1つにしよう」実施 P「学芸会を大成功させよう」実施 P「6のAの今年の1年を漢字一文字にあらわそう」 ○第4回学級力アンケート ○第6回スマイルタイム（診断・課題の明確化）
三学期	○第5回学級力アンケート ○第7回スマイルタイム（診断・課題の明確化） ○第8回スマイルタイム「アクションカード発表」 <u>児童が考えたアクションの実施</u> P「達成させよう自分のめあて」 P「卒業への自分の思いを伝え合おう」 P「オリジナルの遊びを考えよう」 P「開演6のA劇団 これまでの絆・思い出をふり返ります」 ○第6回（通算12回目）学級力アンケート ○第9回スマイルタイム（まとめ） P「卒業はがき新聞」作成

P…パワーアップのためのアクション

○6年A組で実施したパワーアップのためのアクション

(ア)「大縄チャレンジに取り組もう」(5月)

学校全体で取り組んでいる「大縄跳び」の取り組みに主体的に取り組んでいく活動である。体育朝会で全クラスが2回の記録を測定していく取り組みであったが、それに向けて「タイム計測」「スタートの声かけ」「縄を回す」「コツを調べる」「苦手な人に教える」「記録が更新されたら書き換える」など、多数の役割分担を設けて休み時間に練習を重ねた。給食の時間中に振り返りやもっと上手になるための作戦会議などを行い、2回目の記録会では校内歴代最高記録を出し、学級の全員で喜びを分かち合った。

(イ)「6のA今年の1年を漢字1字で表そう」(12月末)

毎年年末になると、マスコミ等でも取り上げられる「今年の1年を漢字で表す」というものを、学級で行った。書写の時間に「6年A組の今年の1年を漢字で表そう」というテーマで、それぞれが漢字一字を書き上げた。学級活動の時間に出来上がった作品を手にもって、なぜその漢字を書いたか



についてみんなの前で発表する活動を行った。「大縄、運動会、学芸会、音楽会などの行事を通して、みんなが1つになれたから『束』にしました。」など、ポジティブな文字や理由が次々と発表され、会はあたたかな雰囲気に包まれた。

ここまで、5年生から2年間近くにわたって、学級力向上プロジェクトを実施し、6年生2学期までの取り組みを終えた。P（計画）の段階では、アクションカードを使って、実施理由を明確にしながらアクションを主体的に選択してきた。ここで報告者は「6年生の3学期には、児童自らが効果的なアクションを考案できるのではないか」と考え、3学期のP（計画）の活動時に「アクションカードを自分たちで考えて作ってみよう」と提案した。そして「アクションカード発表会」を行った。

予想以上に効果が期待できそうなアクションカードが次々に登場した。児童が堂々とプレゼンテーションをする姿や、それを聞きながら聞く姿勢に、成長と集団の親和性を感じた。担任として、2年間の積み重ねを実感する時間となった。発表後は、実際に取り組んでみたいアクションを話し合い、その中からいくつかを実際に行った。



図10 今年の一文字



図11 児童が考案し、作成したアクションカード

○児童が考案し、実際に実施したパワーアップのためのアクション（3学期）

（ア）「達成させよう自分のめあて」

クラスのめあてを毎日設定して、帰りの会に振り返っていたが、「本当に充実した1日1日を過ごすためには、個人でも自分に合っためあてを設定して達成することも大切」というアクションの提案が複数あったため実施した。提案者が個人目標カードを作成し、全員に配布した。

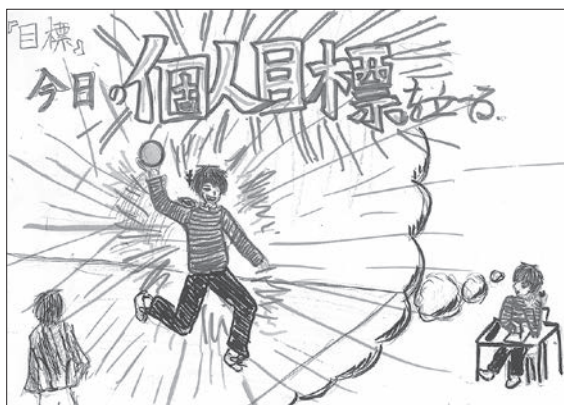


図12 児童が作成したアクションカード「達成させよう自分のめあて」

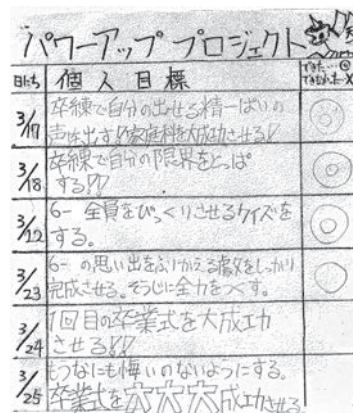


図13 児童が作成した個人目標カード

（イ）「卒業への自分の思いを伝え合おう」

卒業までの1日1日を大切にしたい、最高の卒業式にしたいという思いから提案されたアクションである。クラスの全員に向けて、卒業までの日々や卒業式への思いを、手紙かプレゼンテーションで伝え合おうというアクションである。涙ぐみながら発表する児童、聞く児童がいた。

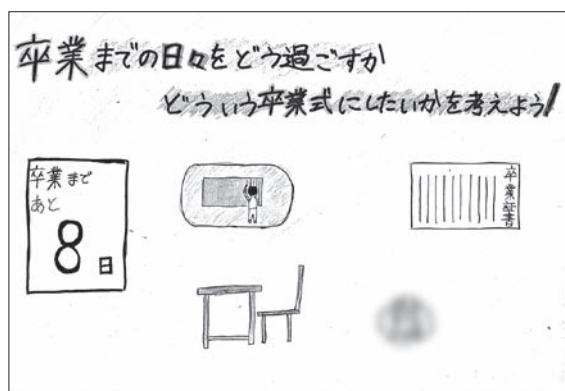


図14 児童が作成したアクションカード「卒業への自分の思いを伝え合おう」



図15 卒業に向けての自分の思いを伝え合う様子

（ウ）「オリジナルの遊びを考えよう」

5年生の時から2年間、ほぼ毎日クラス遊びを行ってきたが、ずっと思い出に残るように自分たちでオリジナルの遊びを考えて遊びたい、という提案者の意見に賛同の声が多くあり、提案者を中心に遊びを考え、休み時間の中で実施した。「おもしろい」「よく短い時間で考えられたね」などの声上がり、遊びは大変盛り上がった。

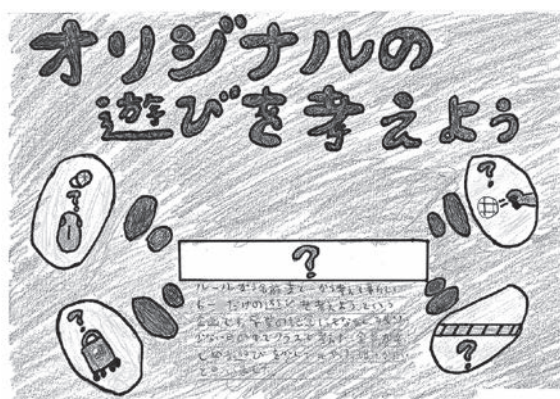


図16 児童が作成したアクションカード  
「オリジナルの遊びを考えよう」

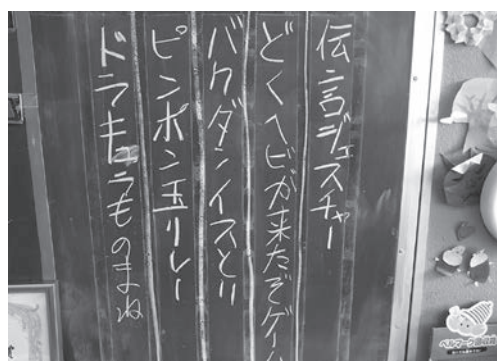


図17 児童が考案したオリジナルの遊び

（エ）「開演6のA劇団 これまでの絆・思い出を振り返ります」

大縄跳び校内歴代記録達成、運動会2連覇、学芸会大成功などの思い出や記録を残してきた場면을クラス全員が6班に分かれて、みんなの前で演じようというもの。思い出の6つの場面の中に「学級目標決定の瞬間」というものもあった。提案者が班編成や、テーマ、練習と本番の流れや時間などを決め、学級全員に説明した。劇中は「おー」、「あった、あった！」などの歓声や大爆笑がクラスの中に響いた。



図18 児童が作成したアクションカード  
「開演6のA劇団」



図19 実際に演じている様子



## Ⅳ 考 察

### (1) 「主体的・対話的で深い学び」と学級力向上プロジェクト

5年生でパワーアッププロジェクトを開始してから、児童らはレーダーチャートの拡大を常に意識しながら活動をするようになった。学級のパワーアップは1人では実現させることができない。児童らは授業、学校生活、行事、特別活動、道徳など、どんな活動を行うにしても、目標をもち、ただの集団ではなく「チーム」として活動を行うようになった。そのことにより「目標」の数値は99にまでパワーアップした。

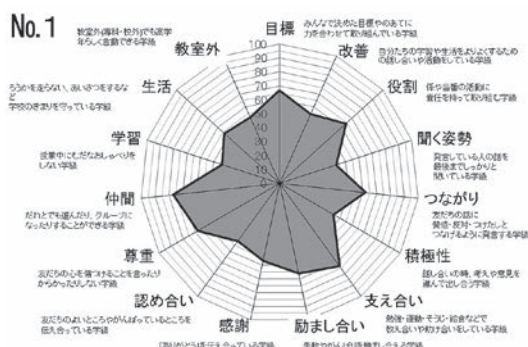


図20 第1回学級力レーダーチャート(5年生5月)

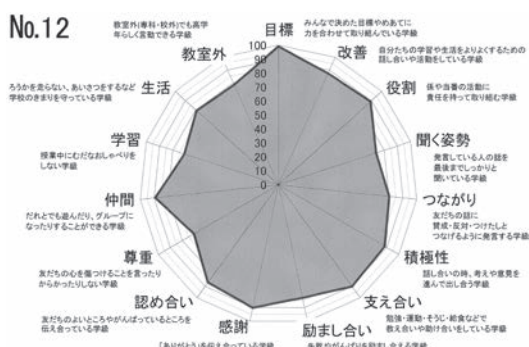


図21 第12回学級力レーダーチャート(6年生3月)

5年生5月(1回目)と6年生3月(12回目)のレーダーチャートを比較すると、全ての項目で大きくパワーアップしている。卒業間近の3月、最後のレーダーチャートを子どもたちに示した際、1回目(5年生5月)のレーダーチャートを隣に並べて提示したところ、驚きと喜びの声が上がった。

レーダーチャートによってパワーアップが可視化されたことで、児童らは自分たちの成長を実感したようであった。レーダーチャートや数値によるものだけではなく、児童が卒業間際のスマイルタイム後にその内容をまとめるために書いた卒業はがき新聞にも以下のような記述が見られた。「どうしてこんなに『目標』が上がったのかを考えてみると理由が2つ挙がりました。1つ目は卒業式を大成功させようと目標を立てて努力しているからだと思います。2つ目の理由はパワーアップのためのアクションをクラスみんなで考えて実行した中に、目標を上げるためのアクションが多くあったから



図22 卒業はがき新聞(6年生3月)



だと思います。つまりこの『99』という数値はクラス全員の努力があったからこそだと思います。」「私はなぜ目標がこんなに上がったのかを考えてみました。結果、個人で目標を立てるパワーアップアクションを行ったので、こんなにものびたのだと思いました。」「2年間、ここには書ききれない、数えきれないほどの思い出ができました。本当に本当に6年A組が大好きです。」

本実践において、児童はレーダーチャートの結果を知る時、大きな反応を示した。知る直前は期待に満ちた表情やパワーアップを願う表情を見せ、直後は「やったー」「おー」「え？なんで？」など、喜びや疑問などの反応を見せた。レーダーチャートの結果を担当が提示する際、無反応・興味がなさそうな態度をしている児童は1人も観察されなかった。それほど、児童らにとってこの取り組みは大きな意味をもつものであった。

田中（2016）は、学級力向上プロジェクトは、「学級づくりのアクティブ・ラーニングである」と述べている。つまり、学級力レーダーチャートによる、学級状態や学級目標達成状況の可視化は児童らのスマイルタイムへの動機づけを高め、「主体的」な話し合いや学級について「深く」考えていく姿勢を整わせる機能があると考えられた。さらに、本実践では動機づけが高まった状態でスマイルタイムを実施することができたので、学級全体でもグループ活動においても、活発に「対話的」に、話し合いや交流が行われた。

以上のようなことから、2年間の「5のA及び6のAパワーアッププロジェクト」の実践では、「主体的・対話的で深い学び」の要素を十分に含んだ展開の中で、児童が中心となった学級づくりができたのではないかと考えられる。

## （2）学級づくりにおけるカリキュラム・マネジメント

中央教育審議会答申（2016）や新学習指導要領（2017）には「カリキュラム・マネジメント」という言葉が多用されている。新学習指導要領には「各学校においては、児童や学校、地域の実態を適切に把握し、教育の目的や目標の実現に必要な教育の内容等を教科横断的な視点で組み立てていくこと、教育課程の実施状況を評価してその改善を図っていくこと、教育課程の実施に必要な人的又は物的な体制を確保するとともにその改善を図っていくことなどを通して、教育課程に基づき組織的かつ計画的に各学校の教育活動の質の向上を図っていくこと（以下「カリキュラム・マネジメント」という。）に努めるものとする。」という記述がある。つまり、カリキュラム・マネジメントにおいて、「教科横断的」、「PDCA サイクル」という視点が大切であるという見方ができる。

学級は一定の雰囲気をもっている。しかし、学級の状態は一人一人の子どもとその中の人間関係などで構成され、絶えず変化していくので、学級づくりのカリキュラム・マネジメントを適切に実施していくために担任は定期的に学級の状態をアセスメントしていく必要がある。学級のアセスメントには従来から一般的に行われている観察法・面接法があるが、これに指標を用いて客観的に数値で測定する調査法を加えることにより、アセスメントの質が高まる。本実践では、学級力向上プロジェクトの学級力アンケートを調査法として用いて、学級の状態について理解を進めていき、アクションカー

ドを活用しながら、特別活動や道徳、各教科等、様々な領域にわたる、教科横断的なカリキュラム（表1、表2）を編成できたと考えている。学級づくりに関する活動はどうしても学級活動の時間を活用したくなるが、そうすると35時間しかない学級活動の時間はすぐに消費されてしまうことになる。

本実践における2年間の「パワーアッププロジェクト」では、直接的に「学級経営の充実」が謳われている特別活動（学級活動や学校行事）の中でアクションなどを実施するケースは少なくなかった。「マスコットキャラクターを考えよう」、「自分の中の鬼を追い出そう」などのアクションは学級活動で行い、「魂の運動会標語」、「移動教室を成功させよう」、「学芸会を大成功させよう」などは学校行事と関連させながら展開した。しかし一方で、「今年一年を漢字一文字で表そう」は書写（国語）で、「いじめについて話し合う」は道徳で、「いじめ防止標語」は朝のモジュールに実施した。また、「クラス遊びを工夫しよう」「オリジナルの遊びを考えよう」は休み時間に、「花丸発表」は帰りの会、「ひみつの親切」は日常生活の中で行った。このように教科横断的な学級づくりのカリキュラム・マネジメントを工夫することにより、本実践では教育活動全体を通して学級づくりを行っていくことができたと考えられる。

また、「児童らと共に行う学級づくり作戦会議」（パワーアップのためのアクションを考えるスマイルタイム）を学期に1回、定期的に行っていくことにより、現在の学級に必要な活動や改善策が明確になり、担任（報告者）はそれを実現する学級づくりカリキュラム・マネジメントを実施していくための計画を練ることができた。

つまり、以上のように、R-PDCAサイクルで展開され、教科横断的な視点で、児童と共に学級づくりを実践できる学級力向上プロジェクトは、カリキュラム・マネジメントにおける重要な視点である、「教科横断的」、「PDCAサイクル」という要素を含んでいる手法であり、学級づくりのカリキュラム・マネジメントを行うにあたり、有効な手立てになると考えられる。

### (3) アクションカードを「選択」から「作成」へ

学級力向上プロジェクトのR-PDCAサイクルの流れの中で、教師が一番頭を抱えるのは「スマイルアクションをどうするか」という問題ではないだろうか（藤原，2017）。「アクションの考案が難しい」という課題を受け、本実践ではアクションカードを活用することにより、児童の主体性を確保しながら、効果的なアクションを実施していくことができた。さらに、アクションカードの活用は、学級づくりについて高まった児童らの動機づけが具体的な思考につながったり、アクションの効果について検討することに役立ったり、児童同士の対話を促進したりするためのツールとなることが、2年間の実践によって手応えとして得られた。

しかし、本当の意味で「子どもの、子どもによる、子どものための学級づくり」（田中，2013）をめざすならば、既成のアクションカードの「選択」に留まらず、学級改善のための自分たちで考案するオリジナル・アクションカードの「作成」まで到達することが、より自主的・自律的な学級づくりといえるのではないだろうか。本実践では、それを最後に「アクションカード発表会」という形で実

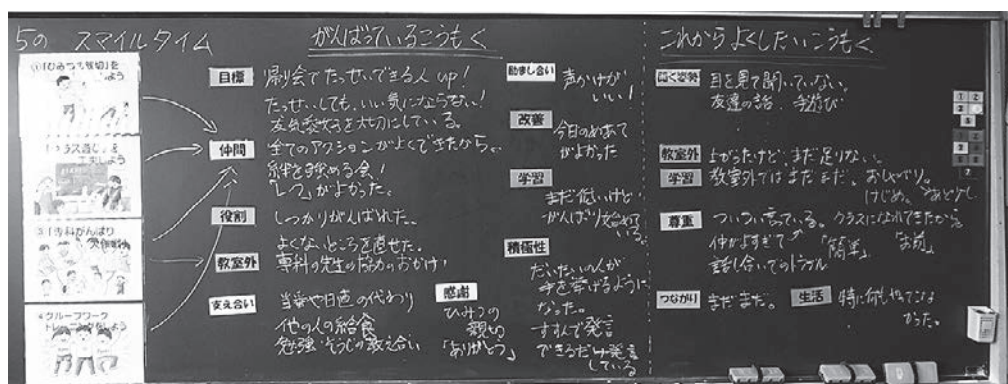


図23 アクションの効果の検討に活用したアクションカード



図24 アクションカード

現できた。しかも児童は自ら考案したアクションが、どの項目の向上に資するかを明確にしながら説明をすることができていた。それが可能になった理由は、まず既成のアクションカードを活用しながら、どの項目にプラスになるかなどを、理由を明確にして「選択」したり、効果的なアクションを実際に体験したりすることができたからであると考えられる。実際に、児童が考えたアクションは、既成のアクションカードを応用したものが多かった。したがって、既成のアクションカードを「選択」していくという活動は、オリジナルのアクションカードの「作成」への重要なステップであることを、本実践の中で実感することができた。

今回は高学年の実践であったが、発達段階が異なる低・中学年における学級力向上プロジェクトの効果的な運用や、新しいアクションカードの開発やその活用法についても、今後実践の中で検討していきたい。

**【参考文献】**

- 中央教育審議会 2016 幼稚園，小学校，中学校，高等学校及び特別支援学校の学習指導要領の改善及び必要な方策等について（答申）
- 蛸谷みさ・田中博之 2015 小学校5年生における学級力向上プロジェクトの開発と評価―教科横断的なカリキュラム編成を通して― 早稲田大学大学院教職研究科紀要 第7号 59-88
- 藤原寿幸 2014 教師支援としての学級力向上プロジェクトの活用―4年生の実践―田中博之編著『学級力向上プロジェクト2実践事例集小・中・高校編』金子書房 pp. 92-100
- 藤原寿幸 2016 アクションカードの活用で学級力アップ！田中博之編著『学級力向上プロジェクト3』金子書房 pp. 12-21
- 藤原寿幸 2017 「学級力向上プロジェクト」を活用した学級経営―若手教員へのサポートとアクションカード開発の視点から― 早稲田大学大学院教職研究科紀要 第9号 117-130
- 河村茂雄 2016 アクティブ・ラーニングを成功させる学級づくり―「自ら学ぶ力」を着実に高める学習環境づくりとは 誠信書房
- 文部科学省 2008 小学校学習指導要領解説 『総則編』
- 文部科学省 2017 学習指導要領
- 田中博之 2010 学級力が育つワークショップ学習のすすめ 明日の授業からすぐに使える5つのメソッド 金子書房
- 田中博之 2013 学級力向上プロジェクト―「こんなクラスにしたい！」を子どもが実現する方法 金子書房
- 田中博之 2014 学級力向上プロジェクト2実践事例集 小・中・高校編 金子書房
- 田中博之 2016 アクティブ・ラーニング実践の手引き―各教科等で取り組む「主体的・協働的な学び」 金子書房